

A New Beginning



Nach Edna bricht aus und The Whispered World legt Daedalic ein weiteres ungewöhnliches, gelungenes Adventure vor. Von Stefan Dworschak

Genre: **Adventure** Publisher: **Daedalic** Entwickler: **Daedalic (The Whispered World, GameStar 10/2009: 86 Punkte)**
Termin: **8.10.2010** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch** Preis: **ca. 40 Euro**

GameStar.de: Quicklink: 6933 Auf DVD: Test-Video

Bent Svensson ist ein gebrochener Mann. Er hat seine besten Jahre und sein privates Glück der Forschung an einer Alge gewidmet, um das drängende Energieproblem der Menschheit zu lösen. Doch daraus wurde nichts, ein verschwendetes Leben. Kein Wunder, dass der pensionierte Wissenschaftler zunächst an einen dummen Streich glaubt, als eine junge, merkwürdig kostümierte Frau in der norwegischen Einsamkeit landet und ihn davon überzeugen will, die Welt vor der Klimakatastrophe in ihrer trostlosen Zukunft zu retten – ausgerechnet mit seiner nutzlosen Alge.

Mit dem Auftritt Fays ändert sich Bents Leben schlagartig. Die junge, aus der Zukunft herbeigereiste Dame entführt ihn, im wahrsten Sinne des

Wortes, auf einen Wettlauf gegen die Zeit, gegen ihren skrupellosen Mitstreiter Salvador sowie gegen den nicht minder gewissenlosen Energiemagnaten Indez. Eines von Indez' Kraftwerken, warnt Fay, werde bald explodieren und dadurch den brasilianischen Regenwald vernichten. Die Lunge der Welt werde aufhören zu atmen, die Menschheit untergehen, prophezeit sie Bent. Es sei denn, Svenssons Wunderalge mache dem billigen, aber fatalen Atomstrom unschlagbare Konkurrenz.

Zwar kreist die in den umweltbewegten Achtzigerjahren angesiedelte Geschichte des neuen Adventures von Daedalic um den Öko-GAU und schlägt damit vordergründig in die Kerbe von Filmen wie Roland Emmerichs **2012**. Doch weder zelebrieren die Entwickler einen Katastrophen-Voyeurismus, noch legen sie es darauf an, dem Spieler permanent schlechte Laune ob des herannahenden Weltuntergangs zu bereiten. **A New Beginning** will vor allem unterhalten, wenn auch mit Niveau. Bester Beweis sind die Hauptcharaktere, denen die drohende Apokalypse nach einer Aufwärmphase so schnell nicht mehr aufs Gemüt schlägt. Bent, der anfangs gleich-

gültige Sarkast, und Fay, die unsichere Zeitpilotin, rätseln sich trotz aller Schicksalsschläge überraschend humorvoll durch die über hundert Bildschirme.

Die zugleich ernsten und nicht selten amüsanten Dialoge sind eine der großen Stärken des Spiels und verleihen den beiden sympathischen Protagonisten Tiefe und Profil. Selbst auf kleine Details haben die Autoren geachtet. So ist für Fay die Höflichkeitsform »Sie« ganz offenbar Geschichte, weshalb sie die Empörung ob ihrer Umgangsformen überhaupt nicht nachvollziehen kann. Bei den Nebencharakteren bedienen sich die Entwickler hingegen nicht selten aus dem reichen Adventure-Fundus der Karikatur, was nicht immer funktioniert, aber die eigentlich dramatische Handlung deutlich aufhellt. **A New Beginning** hält einige Überraschungen bereit und entledigt sich großzügig auch bedeutender Charaktere. Doch die Grundstimmung ist eher melancholisch-heiter als atemlos.

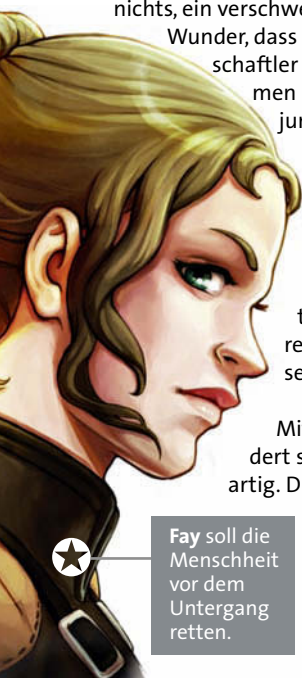
Einen großen Anteil an dieser Atmosphäre hat die äußerst stimmige musikalische Untermalung mit ihren schwermütigen, zu-

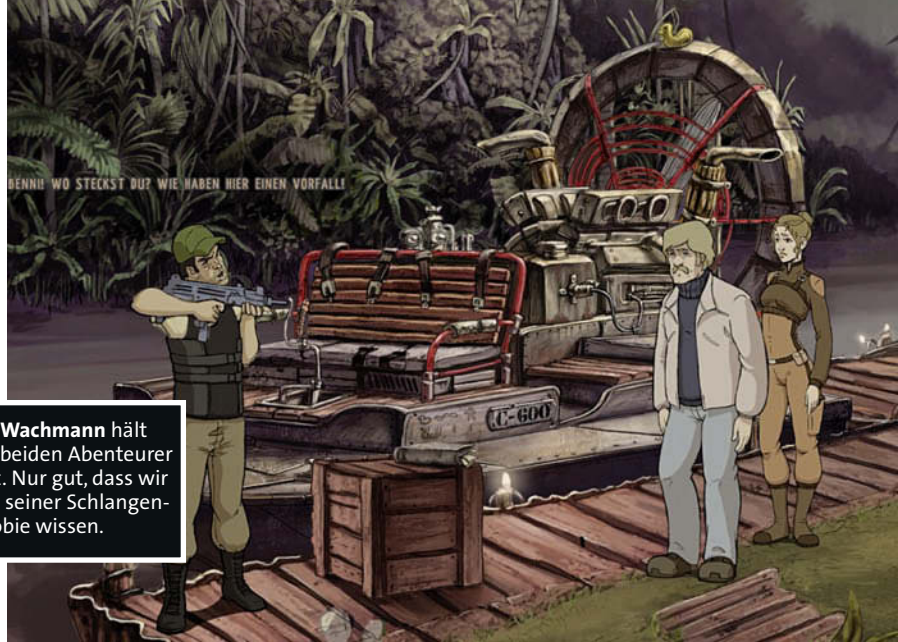
Fay soll die Menschheit vor dem Untergang retten.

Mit solch einer Zeitkapsel reist Fay in das 20. Jahrhundert. Die Grafik wirkt immer wieder märchenhaft.

Besonders dramatische Szenen erzählt das Spiel im Stil eines Comicromans.

Ganz so einfach ist es nicht. Bent wird sich mehr einfallen lassen müssen, will er Indez belauschen.





Ein Wachmann hält die beiden Abenteuerer fest. Nur gut, dass wir von seiner Schlangenphobie wissen.

gleich fantastischen Themen. Nicht weniger fantastisch mutet die handgezeichnete Grafik an, die mit ihren leicht unrunderen, aber passenden Animationen und der Farbwahl an eine realistischere Version des ebenfalls von Daedalic stammenden **The Whispered World** erinnert. Die Schauplätze reichen vom zerstörten San Francisco über Bents ehemalige Forschungsplattform bis hin zum tiefsten brasilianischen Regenwald. Dass die Szenarien nur in einer Auflösung von 1024x768 (und damit dem Format 4:3)

vorliegen, ist der dreijährigen Entwicklungszeit geschuldet und stört im Spiel kaum. Geschmacksache dürften indes die Zwischensequenzen sein. Anders als Sadwick und Spot aus **The Whispered World** erleben Bent und Fay die emotionalen Höhepunkte im Stil eines Comicromans und nicht in voll animierten Zeichentrickfilmen. Die hervorragende Synchronisation der beiden Welten retter würde den Figuren jedoch sicherlich auch vor schwarzem Bildschirm Leben einhauchen. Manche Nebenfiguren wurden hingegen deutlich weniger glaubwürdig vertont, was zwar kurz sauer aufstößt, insgesamt aber zu verschmerzen ist.

Bei den Rätseln bewegt sich **A New Beginning** auf einem guten Niveau und bietet zu meist unterhaltsame Kombinationsaufgaben, die die grauen Zellen fordern, ohne das Inventar aus allen Nähten platzen zu lassen. So mancher Lösungsweg ist allerdings etwas abstrus geraten. Da mag die Idee im Nachhinein noch so witzig sein, auf der Suche nach der richtigen Aktion kommt dennoch gelegentlich Frust auf. Minispiele lassen sich dagegen nach kurzer Zeit automatisch lösen. Man würde sich mehr Hinweise wünschen, doch auf die musste bereits Sadwick verzichten. Und schon da ist die Welt davon nicht untergegangen.

SD

Stärken

- + stimmiger Zeichenstil
- + sehr gute Dialoge
- + glaubwürdige Protagonisten

Schwächen

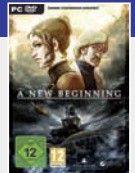
- teilweise abstruse Lösungen
- wenige Hinweise

TERMIN 8.10.2010 PREIS ca. 40 Euro USK ab 12 Jahren

A New Beginning

Adventure

Publisher Daedalic
Entwickler Daedalic
Sprache Deutsch
Ausstattung Klappbox, 1 DVD, 48 Seiten Handbuch, Poster, Soundtrack
Kopierschutz Protect Disk



GRAFIK

- komplett handgezeichnet
- immer stimmig
- nur 1024x768
- kein Breitbild
- nur horizontale Bewegungen überzeugend

SOUND

- zumeist sehr gute Sprecher
- sehr atmosphärische Musik
- manche Charaktere fallen qualitativ ab

BALANCE

- Aufgaben unterschiedlicher Schwierigkeit ...
- ... die aber nicht linear ansteigt
- kaum Hinweise
- für Einsteiger zum Teil zu schwer

ATMOSPHÄRE

- melancholische, mit Humor aufgelockerte Grundstimmung ...
- ... die den Spieler in ihren Bann zieht
- manche Zwischensequenzen unfreiwillig komisch

BEDIENUNG

- präzise Maussteuerung
- optionale Objektanzeige
- Minispiele lassen sich überspringen
- Charaktere können nicht rennen

UMFANG

- über 100 Hintergründe
- unterschiedliche, abwechslungsreiche Schauplätze
- recht lange Spielzeit
- über 50 Charaktere und Sprechrollen

HANDLUNG

- spannende Situationen
- verschiedene, kleinere Themen
- einige spannende Wendungen
- Handlung insgesamt vorhersehbar

CHARAKTERE

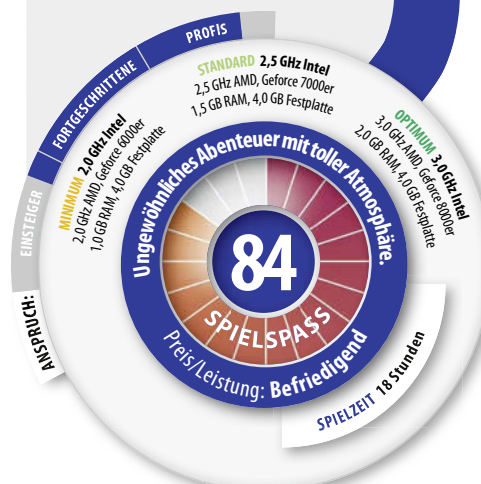
- sympathische, runde Protagonisten
- zumeist gelungen karikierte Nebenfiguren ...
- ... die aber nicht immer passend wirken

DIALOGE

- in der Regel äußerst unterhaltsame, glaubwürdige Gespräche
- große emotionale Bandbreite
- oft humorvoll
- selten überzogen

RÄTSEL

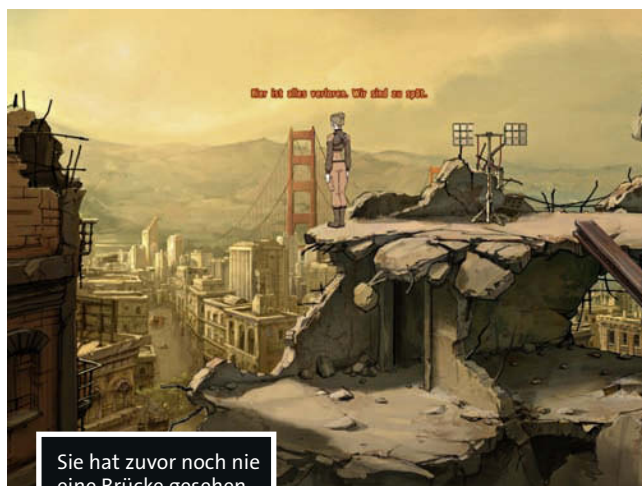
- gut in die Geschichte integrierte Kombinationsrätsel
- nie langweilig
- zumeist nachvollziehbar ...
- ... aber dennoch bisweilen abstrus



Mit viel Gefühl – und Humor

Stefan Dworschak
 Trainee
 stefan@gamestar.de

A New Beginning erheitert, rührt und unterhält mit seiner ganz eigenen Atmosphäre. Zwar zeitigt die ungezügelte Kreativität der Rätseldesigner ab und an durchaus Reaktionen à la »Dann geht die Welt halt unter, ist mir doch egal!« Doch lange hält solcher Ärger nicht an. Dafür sind mir die in jeder Hinsicht detailliert gezeichneten Charaktere zu nahe, ist die Stimmung zu ergreifend. Daedalic hat sich mit diesem Werk endgültig als herausragendes Adventure-Studio etabliert.



Sie hat zuvor noch nie eine Brücke gesehen. Fay betrachtet die Golden Gate Bridge.